

ANARCHY

ANARCHY

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette ANARCHY par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie plus loin dans la notice.

■ VERSION ATARI ST

Insérer la disquette 1 de ANARCHY dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur. On vous dira quand insérer la disquette 2. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette ANARCHY dans le lecteur. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que ANARCHY ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd n'est pas responsable des dommages causés par un virus sur ce produit. Voir le dos de la couverture du manuel.

Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu. Voir le dos de la couverture du manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

ANARCHY – LE JEU

Sur la page d'écran, déplacez le joystick vers la droite ou vers la gauche pour choisir le mode normal ou expert. Le mode expert est difficile . . . soyez-en avertis!

Vous contrôlez le vaisseau principal au milieu de l'écran avec un joystick branché dans le port joystick (pas celui de la souris). Pour commencer, votre vaisseau n'est équipé que d'un laser simple mais d'autres armes peuvent être ramassées au cours du jeu. Il y a de nombreux types d'aliens à détruire, certains laissent derrière eux des 'tokens' d'armement à collectionner pour renforcer votre puissance de tir. Soyez très vigilants lorsque vous tirez en bas de l'écran car vos lasers pourraient détruire en un seul coup les boîtes de survie que vous devez protéger! Un alien peut aussi dégager un champ de force miniature que vous pouvez ramasser pour protéger les boîtes de survie des prédateurs aliens mais pas de vos propres tirs lasers.

Si un alien se sauve avec une boîte de survie, vous devez tirer sur celui-ci avant qu'il n'atteigne le haut de l'écran. Si vous échouez, il se transformera en mutants, le plus souvent un HOMER mais parfois un BOUNCER. Si vous tirez sur un alien qui transporte une boîte de survie, la boîte tombera par terre. Si la distance entre la boîte et le sol est trop grande, celle-ci explosera sous le choc. Vous pouvez éviter cela en attrapant la boîte avec votre vaisseau et en la plaçant ensuite sur le sol.

Pour commencer, vous avez 10 boîtes de survie à protéger. Si au cours d'un niveau vous les perdez toutes (tut, tut!), vous entrerez en hyper-espace. Vous saurez rapidement si cela vous arrive car l'écran deviendra rouge et un nombre incroyable d'aliens viendra vous chercher!

Il est possible de survivre à l'hyper-espace mais ne comptez pas trop dessus. A la fin de chaque niveau, vous recevez une boîte de survie supplémentaire (jusqu'à 10 boîtes).

Votre vaisseau est équipé d'un bouclier de protection qui se réduit à chaque impact avec les aliens. Quand ce bouclier n'existe plus, les impacts avec les aliens abîmeront votre vaisseau, et il explosera. Vous pouvez, si vous récupérez le bon 'token', recharger l'énergie du bouclier.

Bonne Chance (vous allez en avoir besoin!)

Des armes supplémentaires sont disponibles en ramassant les bons 'tokens' laissés

par les aliens les 'tokens' sont:

- L bleu:* Laser: Double-tir laser
- B doré:* Boost: Puissance de feu automatique sur toutes les armes. Ramassez 100 points 'boost' par 'tokens'.
- C vert:* Canon: Le premier ramassé vous donne un canon (sans fuel), les 'tokens' suivants vous donne la puissance de feu du canon. Les canons peuvent tuer les aliens mais n'endommagent pas les boites de survie.
- S doré:* Straeker: vous donne un tir à 6 directions. Il n'endommage pas les boites de survie.
- D bleu:* Devastator: bombes 'intelligentes'. Elles lancent un champ sonique de haut en bas de l'écran, tuant la plupart des aliens. Faites attention car certains aliens très rapides peuvent survivre à ce champ! Vous ne pouvez porter qu'une seule de ces armes en même temps.
- T doré:* Top-up: redonne l'énergie maximum à votre bouclier de protection.
- F vert:* Force-field: ce champ de force protège votre vaisseau de toutes les collisions.
- L'énergie de votre bouclier de protection ne se réduira plus au contact des aliens. Le champ de force dure à peu près 15 secondes.
- N bleu:* Nackem power: L'arme suprême! Elle vous donne accès à toutes les armes et 500 points 'boost' pour détruire tout sur votre passage. Cette arme n'a plus d'effet lorsque le 'boost' s'arrête, et l'écran clignotera pour vous prévenir (vous récupérerez tous les points 'boost' que vous aviez avant de ramasser ce 'token'). Vous ne pouvez récupérer aucun autre 'token' lorsque ce mode est en action.

Si un alien dégage un mini-champ de force (bleu et doré qui sautille de haut en bas de l'écran), ramassez-le en volant dessus. Pour protéger une boite de survie, volez dessus pendant que vous avez le champ de force. Vous ne pouvez porter qu'un seul mini-champ de force à la fois. Pour attraper une boite qui tombe, volez dessus et remplacez la sur le sol en volant tout au bas de l'écran.

Chaque fois que vous perdez une boîte de survie, le décor clignotera en bleu pour vous prévenir. A la fin du niveau, vous aurez un bonus pour chaque boîte sauvée.

AFFICHAGE DE L'ECRAN

SCORE	INFORMATIONS (VOIR PLUS BAS)	BOOST
<div>ECRAN DE JEU</div>		
<div>BARRE D'ENERGIE</div>		

INFORMATIONS

SMART	NIVEAU LASER	F/FIELD	NIVEAU CANON	NACKEM	NIVEAU STRAKER
SCANNER LONGUE PORTEE					

SMART = INDICATEUR DU NOMBRE DE BOMBES "INTELLIGENTES"

F/FIELD = INDICATEUR DES MINI-CHAMPS DE FORCE

NACKEM = INDICATEUR DU MODE NACKEM ACTIF OU NON

DESCRIPTIONS DES ALIENS



STEALER (bleu)



STAR (blanc)



BOUNCER (bleu)



MULTISTAT (doré)



HOMER (vert)



SPINNER (bleu)



CLUSTER (vert)



ROCKET (vert)



BOMBER (bleu)



BLITZER (bleu)



WALKER (bleu)



WALL (vert)



DARTER (bleu)



SPRAYER (bleu)

AUCUNE DONNEE....AUCUNE DONNEE....AUCUNE DONNEE....

Note: les couleurs peuvent être un peu différentes sur la version Amiga

TRUCS

Essayez toujours de sauvegarder les boîtes de survie en tirant sur les voleurs ou en les protégeant à l'aide des mini-champs de force.

Ne gâchez pas les points 'boost' car vous aurez besoin de nombreux points pour tuer les gardiens.

Les gardiens meurent plus rapidement si vous concentrez votre tir sur un endroit plutôt que de tirer de tous les côtés.

Vous n'avez pas besoin de rammasser les 'tokens' tout de suite. Ils resteront en bas de l'écran jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Soyez prudents pourtant car vous pouvez les tuer ou ils disparaissent lorsque les gardiens arrivent sur l'écran.

COMMANDES

P = pause (n'importe quelle touche pour continuer)

Feu & Escape = sortir du jeu

F8 = 50 Hz

F9 = 60 Hz

